



REGISTRO DE LA  
PROPIEDAD INDUSTRIAL  
ESPAÑA

⑪ N.º de publicación: ES 2 018 982  
⑫ Número de solicitud: 8904203  
⑬ Int. Cl. 5: G07F 17/34

⑭

## PATENTE DE INVENCION

A6

⑮ Fecha de presentación: 13.12.89

⑯ Titular/es: Billares Soler, S.A.  
Consell de Cent, 170  
Barcelona, ES

⑰ Fecha de anuncio de la concesión: 16.05.91

⑰ Inventor/es: No consta

⑲ Fecha de publicación del folleto de patente:  
16.05.91

⑳ Agente: Pastells Teixido, Manuel

㉑ Título: Máquina recreativa.

## ㉒ Resumen:

Máquina recreativa, que comprende una pantalla principal con ventanas donde aparecen figuras que en determinadas combinaciones, según una tabla existente en otra pantalla secundaria, proporciona premios, caracterizada porque, al contrario de las conocidas que se complican extraordinariamente para dar más alicientes, los da de forma sencilla y además evita la consecución secuencial de premios, comprendiendo para ello su pantalla secundaria (15) un círculo de figuras (A, B, C, D, E, F, G y H) alrededor de otra central (X), correspondiendo todas ellas con las que aparecen en las ventanas (3, 4 y 5) de la pantalla principal (2), en donde después de realizada una jugada con combinación no premiada pero en la que se corresponde la figura (X) de una de dichas ventanas con la (X) central del círculo, puede dicha figura tomar el valor de una del círculo obteniendo premio, siempre que ésta del círculo esté iluminada y forme con las que aparecen en las otras ventanas de la pantalla principal (2) una combinación premiable.

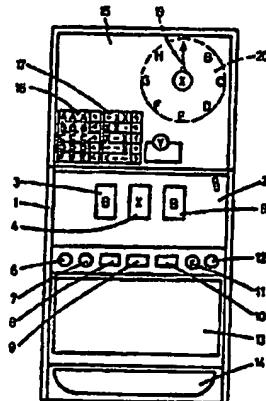


Fig. 1

## DESCRIPCION

La presente invención se refiere a una máquina recreativa.

Esta máquina es del tipo que comprende un panel frontal con una pantalla principal que presenta unas ventanas donde aparecen una serie de figuras que en unas determinadas combinaciones, y de acuerdo con una tabla existente en otra pantalla secundaria de dicha panel, proporciona premios.

Por distintos fabricantes se han llevado a cabo diferentes modificaciones o complementos en esta clase de máquinas para dar un mayor aliciente a la persona que juegue con ellas, principalmente para darle mayor opción a premios.

Generalmente, dichas modificaciones o complementos consisten en la incorporación de más ventanas y mandos de complicada inserción en el juego, haciéndolo más arduo para el jugador y sin evitar la habitual consecución secuencial de los diversos premios que hace que algún jugador, que desconozca el juego o le falte el dinero para seguir, deje la máquina dispuesta para que un determinado premio importante lo recoja un jugador posterior de forma rápida y económica.

Con la máquina recreativa objeto de la presente invención estos inconvenientes y otros que puedan derivarse de ellos quedan solventados ya que los complementos que incorpora no solo dan un mayor aliciente al juego sin complicarlo excesivamente, sino que también evita la citada consecución secuencial de los premios, dejándola totalmente aleatoria.

Para ello, está máquina recreativa incorpora a la pantalla secundaria un círculo de figuras con una en el centro que se corresponde con las que aparecen sucesivamente en las ventanas de la pantalla principal, en donde después de realizarse una jugada con combinación no premiada directamente pero en la que se corresponda la figura de una de dichas ventanas con la del centro del círculo, pueda dicha figura tomar el valor de una del círculo obteniendo premio indirecto, cuando ésta de dicho círculo forme con las que han aparecido en las otras ventanas de la pantalla principal una combinación optativa a premio según la tabla.

Las figuras dispuestas en círculo comprenden sendas iluminaciones que se encienden sucesivamente una a una o todas a la vez según aparezca en las ventanas de la pantalla principal, y en diferentes jugadas, una predeterminada figura o se actúe sobre un mando especial con previa iluminación aleatoria, respectivamente, debiendo estar encendida la iluminación de la figura del círculo cuyo valor debe utilizarse para conseguir el premio indirecto.

Dichas figuras en círculo comprenden también un indicador que las señala desde la figura central y que se desplaza rotatoriamente, después de accionar el mando pertinente, hasta una de las citadas figuras cuando con ella se puede conseguir premio indirecto, apagando la iluminación de todas las figuras que encuentra a su paso inutilizándolas para futuros premios.

El frente de la máquina comprende unos mandos en correspondencia con las ventanas de la

5 pantalla principal que son los que posibilitan el premio indirecto, accionando el que corresponde a la ventana donde aparezca la figura central del círculo y que actuará sobre el indicador móvil de las otras figuras del mismo.

10 Hay que destacar que con el mando especial, además de iluminar a todas las figuras del círculo también actúa simultáneamente sobre el indicador además de iluminar a todas las figuras del círculo también actúa simultáneamente sobre el indicador móvil para obtener premio indirecto cuando solo falta, para conseguirlo, la iluminación de la figura pertinente del círculo.

15 Ventajosamente, la máquina también comprende en su frente un mando selector con cuya actuación se puede pasar a sucesivas jugadas renunciando a la que otorga premio indirecto pero que, de obtenerlo, quizás impide poder obtener un próximo premio más ventajoso.

20 Estas y otras características se desprenden mejor de la descripción detallada que sigue para facilitar la cual se acompaña a la presente descripción una lámina de dibujos en la que se ha representado un caso práctico de realización que se cita solamente a título de ejemplo no limitativo del alcance de la presente invención.

25 En los dibujos:

30 La figura 1 es una vista esquemática en alzado frontal de la máquina recreativa en cuestión,

35 la figura 2 muestra una vista también esquemática y en alzado lateral parcialmente secionado de las partes superior e intermedia del frente de la máquina, y

40 la figura 3 ilustra una sección transversal en planta y ampliada de la zona de la pantalla secundaria de la máquina donde se encuentra el círculo de figuras.

45 Según tales figuras, la máquina recreativa ilustrada comprende frontalmente un bastidor rectangular (1) que constituye la inferior de las dos puertas delanteras de la máquina y que presenta en su mitad superior la pantalla principal (2) de la misma con tres ventanas (3), (4) y (5).

50 Debajo de dicha pantalla (2) está dispuesto un grupo de mandos formado por siete pulsadores (6), (7), (8), (9), (10), (11) y (12), y debajo de estos, y sucesivamente, se encuentran una placa (13) y una bandeja (14) para recoger las monedas de los premios.

55 La otra puerta está constituida por una pantalla secundaria (15), en la parte inferior izquierda de la cual están situadas las tablas (16) y (17) de los premios, y en la parte superior derecha una serie de figuras -A-, -B-, -C-, -D-, -E-, -F-, -G- y -H- dispuestas en círculo alrededor de una figura central -X-, correspondiendo todas ellas con las que aparecen en las ventanas (3), (4) y (5), detrás de las cuales están instalados unos proyectores (18) que presentan a dichas figuras, las cuales aparecen sucesivamente de acuerdo con el programa de la máquina.

60 65 El citado círculo de figuras presenta un indicador (19) que desde la figura central -X- las señala y que se desplaza rotatoriamente, estando dispuesto para ello tras la pantalla (15) y en un rehundido (20) de un tablero (21) montado tras dicha pantalla, presentando este tablero en el rehundido (20) un orificio central (22) por el que

pasa el eje (23) de un motor paso a paso (24) montado en un soporte (25) tras el tablero (21), sujetándose a dicho eje (22) el citado indicador (19).

El tablero (21) también comprende tras él el montaje de unos soportes (25) con unas bombillas (27) para, a través de sendos orificios (28), iluminar a las figuras del círculo y a una figura -Y- de la pantalla (15), igual a otra figura representada sobre el pulsador (11), a partir de la cual se explicará en dicha pantalla (15) la utilidad de dicho pulsador.

La pantalla (15) también comprende en su parte posterior, y tras la figura central -X-, unas bombillas (29) para la iluminación de dicha figura. Todas esas iluminaciones, así como las que también comprenden los pulsadores (6), (7), (8), (9), (10), (11) y (12), podrán estar apagadas, encendidas o en intermitencia según el estado del juego.

En el transcurso de dicho juego, que se pone en marcha con el pulsador (12), las ventanas (3), (4) y (5) podrán dar unas combinaciones premiadas según las tablas (16) y (17) y otras no premiadas.

Entre estas últimas podrán haber algunas en las que si a la combinación resultante de la jugada solo tiene que cambiársele una figura para conseguir premio y esta figura es la -X-, o sea la central del círculo, ésta podrá tomar el valor de una del círculo que sea pertinente y obtener premio, siempre que esté encendida su iluminación.

Las iluminaciones de las figuras del círculo se van encendiendo sucesivamente cuando aparecen en las ventanas de la pantalla principal (2), y en diferentes jugadas, una predeterminada figura.

También si el pulsador (11) resulta iluminado en una fase del juego y lo hace intermitentemente al ser presionado, todas las iluminaciones de las figuras en círculo quedarán encendidas.

Cuando se produce una jugada optativa a premio indirecto, el indicador (19) se desplaza y señala la figura del círculo cuyo valor se intercam-

biará, y si esta figura está encendida, con solo apretar el pulsador (8), (9) o (10) que se corresponda con una de las ventanas (3), (4) o (5) donde haya aparecido la figura -X-, se consigue el premio, y si no está encendida la antedicha figura del círculo pero lo está el pulsador (11), presionando éste cuando se ponga en intermitencia, se ilumina la susodicha figura y todas las demás que no estén encendidas, desplazándose al mismo tiempo el indicador (19) hasta señalarla y dar el premio.

En ambos casos, se ha de tener en cuenta que el indicador (19) apaga todas las iluminaciones encendidas que encuentra a su paso hasta alcanzar la figura interesada, pudiendo ser conveniente para el jugador dejar pasar dicho premio para optar a otros más importantes, presionando para ello el pulsador (6), con lo cual se pasa a la siguiente jugada.

Es importante recalcar que el porcentaje de devolución de premios es invariable según las opciones que sean elegidas y que el indicador (19) sincroniza su posición mediante una fotocélula (30) sujeta al soporte (25) y que se obtura con una lengüeta opaca (31) solidaria al eje de giro (23) de dicho indicador (19).

El indicador (19) también podría sustituirse por un sistema de flechas serigrafiadas en la pantalla (15) e iluminada de forma que se enciendan y apaguen alternativa y sucesivamente dando un efecto de rotación, quedando siempre una sola flecha encendida.

La invención, dentro de su esencialidad puede ser llevada a la práctica en otras formas de realización que difieran sólo en detalle de la indicada únicamente a título de ejemplo, a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, realizarse esta máquina recreativa, con los medios, componentes y accesorios más adecuados, pudiendo los elementos componentes ser sustituidos por otros técnicamente equivalentes, por quedar todo ello comprendido en el espíritu de las siguientes reivindicaciones.

45

50

55

60

65

## REIVINDICACIONES

1. Máquina recreativa, del tipo que comprende un frente con una pantalla principal que presenta unas ventanas donde aparecen una serie de figuras que en determinadas combinaciones, y de acuerdo con una tabla existente en otra pantalla secundaria de dicho frente, proporciona premios, caracterizada esencialmente porque la pantalla secundaria comprende también un círculo formado por una serie de figuras dispuestas alrededor de otra figura central, correspondiendo todas ellas con las que aparecen en las ventanas de la pantalla principal, en donde después de realizada una jugada con combinación no premiada directamente pero en la que se corresponde la figura de una de dichas ventanas con la del centro del círculo, puede dicha figura tomar el valor de una de las del círculo obteniendo premio indirecto, cuando ésta de dicho círculo junto con las que han aparecido en las otras ventanas de la pantalla principal formen una combinación optativa a premio según la tabla.

2. Máquina recreativa, según reivindicación 1, caracterizada porque las figuras dispuestas en círculo comprenden sendas iluminaciones que se encienden sucesivamente una a una o todas a la vez según aparezca en las ventanas de la pantalla principal, y en diferentes jugadas, una predeterminada figura o se actúe sobre un mando especial con previa iluminación aleatoria, respectivamente, debiendo estar encendida la iluminación de la figura del círculo cuyo valor deba utilizarse para conseguir el premio indirecto.

3. Máquina recreativa, según reivindicaciones

1 y 2, caracterizada porque la pantalla secundaria comprende en el círculo de figuras un indicador que las señala desde la figura central y que se desplaza rotatoriamente después de accionar un mando pertinente, hasta una de las citadas figuras cuando con ella se puede conseguir premio indirecto, apagando la iluminación de todas las figuras que encuentra a su paso.

4. Máquina recreativa, según reivindicaciones 1 y 3, caracterizada porque su frente comprende unos mandos en correspondencia con las ventanas de la pantalla principal para que, en las jugadas en que se forme una combinación una de cuyas figuras pueda intercambiar su valor por el de una de las figuras del círculo para obtener premio indirecto, se accione el mando de la ventana correspondiente a dicha figura, actuando dicho mando sobre el indicador móvil del círculo de figuras posibilitando el premio.

5. Máquina recreativa, según reivindicaciones 1, 2 y 3, caracterizada porque el mando especial, con cuyo accionamiento se encienden todas las iluminaciones de las figuras del círculo, también actúa al mismo tiempo sobre el indicador móvil de dicho círculo para obtener premio indirecto cuando solo falta, para conseguirlo, el encendido de la iluminación de la figura pertinente de dicho círculo.

6. Máquina recreativa, según reivindicaciones 3, 4 y 5, caracterizada porque su frente comprende un mando selector con cuya actuación se puede pasar a sucesivas jugadas renunciando a la que otorga premio indirecto pero que, de obtenerlo, quizás impediría poder obtener un próximo premio más ventajoso.

40

45

50

55

60

65

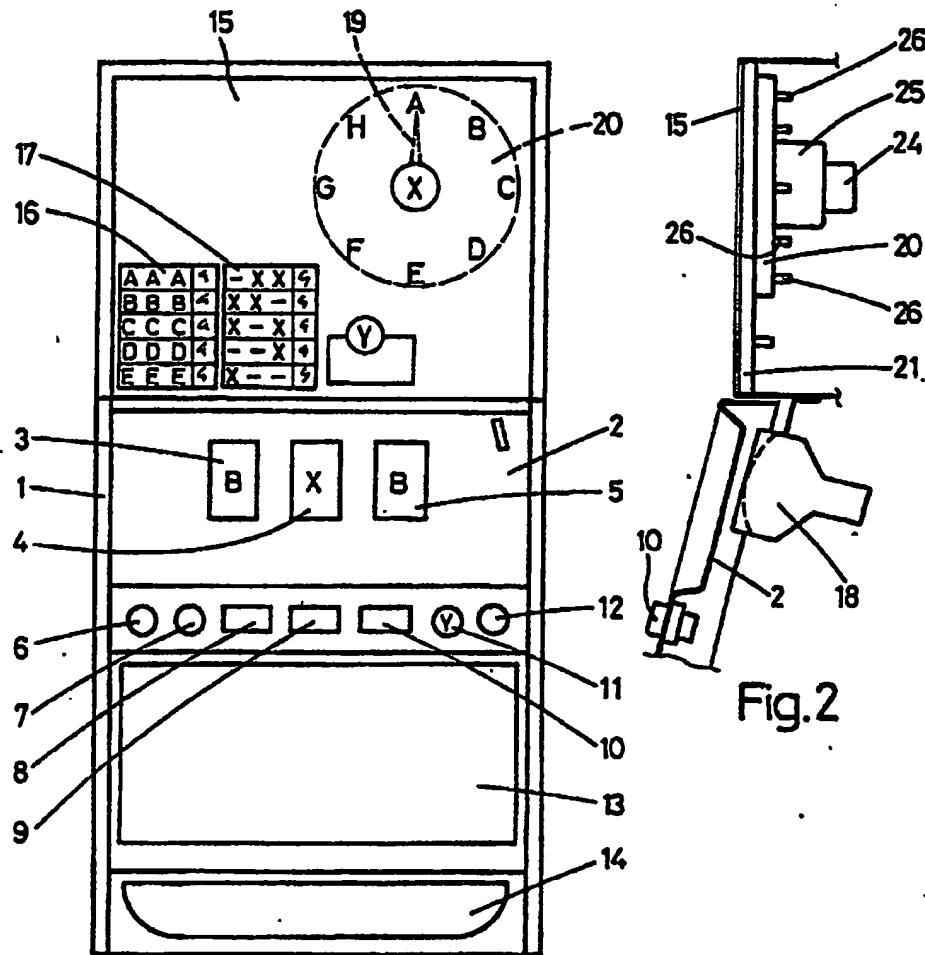


Fig. 1

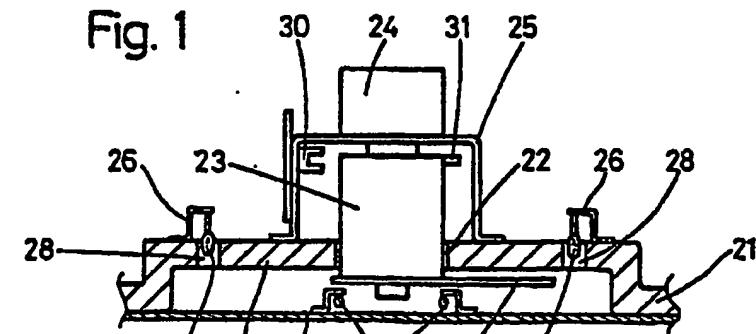


Fig. 3



REGISTRO DE LA  
PROPIEDAD INDUSTRIAL  
ESPAÑA

⑪ N.º de publicación: ES 2 018 982

⑫ Número de solicitud: 8904203

⑬ Int. Cl. 5: G07F 17/34

⑭

PATENTE DE INVENCION

A6

⑮ Fecha de presentación: 13.12.89

⑯ Titular/es: Billares Soler, S.A.  
Consell de Cent, 170  
Barcelona, ES

⑯ Fecha de anuncio de la concesión: 16.05.91

⑰ Inventor/es: No consta

⑯ Fecha de publicación del folleto de patente:  
16.05.91

⑮ Agente: Pastells Teixido, Manuel

⑯ Título: Máquina recreativa.

⑯ Resumen:

Máquina recreativa, que comprende una pantalla principal con ventanas donde aparecen figuras que en determinadas combinaciones, según una tabla existente en otra pantalla secundaria, proporciona premios, caracterizada porque, al contrario de las conocidas que se complican extraordinariamente para dar más alicientes, los da de forma sencilla y además evita la consecución secuencial de premios, comprendiendo para ello su pantalla secundaria (15) un círculo de figuras (A, B, C, D, E, F, G y H) alrededor de otra central (X), correspondiendo todas ellas con las que aparecen en las ventanas (3, 4 y 5) de la pantalla principal (2), en donde, después de realizada una jugada con combinación no premiada pero en la que se corresponde la figura (X) de una de dichas ventanas con la (X) central del círculo, puede dicha figura tomar el valor de una del círculo obteniendo premio, siempre que ésta del círculo esté iluminada y forme con las que aparecen en las otras ventanas de la pantalla principal (2) una combinación premiable.

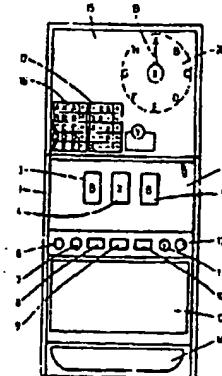


Fig. 1

ANCHOR 16276

## DESCRIPCION

La presente invención se refiere a una máquina recreativa.

Esta máquina es del tipo que comprende un panel frontal con una pantalla principal que presenta unas ventanas donde aparecen una serie de figuras que en unas determinadas combinaciones, y de acuerdo con una tabla existente en otra pantalla secundaria de dicha panel, proporciona premios.

Por distintos fabricantes se han llevado a cabo diferentes modificaciones o complementos en esta clase de máquinas para dar un mayor aliciente a la persona que juegue con ellas, principalmente para darle mayor opción a premios.

Generalmente, dichas modificaciones o complementos consisten en la incorporación de más ventanas y mandos de complicada inserción en el juego, haciéndolo más arduo para el jugador y sin evitar la habitual consecución secuencial de los diversos premios que hace que algún jugador, que desconozca el juego o le falte el dinero para seguir, deje la máquina dispuesta para que un determinado premio importante lo recoja un jugador posterior de forma rápida y económica.

Con la máquina recreativa objeto de la presente invención estos inconvenientes y otros que puedan derivarse de ellos quedan solventados ya que los complementos que incorpora no solo dan un mayor aliciente al juego sin complicarlo excesivamente, sino que también evita la citada consecución secuencial de los premios, dejándola totalmente aleatoria.

Para ello, está máquina recreativa incorpora a la pantalla secundaria un círculo de figuras con una en el centro que se corresponde con las que aparecen sucesivamente en las ventanas de la pantalla principal, en donde después de realizarse una jugada con combinación no premiada directamente pero en la que se corresponda la figura de una de dichas ventanas con la del centro del círculo, pueda dicha figura tomar el valor de una del círculo obteniendo premio indirecto, cuando ésta de dicho círculo forme con las que han aparecido en las otras ventanas de la pantalla principal una combinación optativa a premio según la tabla.

Las figuras dispuestas en círculo comprenden sendas iluminaciones que se encienden sucesivamente una a una o todas a la vez según aparezca en las ventanas de la pantalla principal, y en diferentes jugadas, una predeterminada figura o se actúe sobre un mando especial con previa iluminación aleatoria, respectivamente, debiendo estar encendida la iluminación de la figura del círculo cuyo valor debe utilizarse para conseguir el premio indirecto.

Dichas figuras en círculo comprenden también un indicador que las señala desde la figura central y que se desplaza rotatoriamente, después deaccionar el mando pertinente, hasta una de las citadas figuras cuando con ella se puede conseguir premio indirecto, apagando la iluminación de todas las figuras que encuentra a su paso utilizándolas para futuros premios.

El frente de la máquina comprende unos mandos en correspondencia con las ventanas de la

pantalla principal que son los que posibilitan el premio indirecto, accionando el que corresponde a la ventana donde aparezca la figura central del círculo y que actuará sobre el indicador móvil de las otras figuras del mismo.

Hay que destacar que con el mando especial, además de iluminar a todas las figuras del círculo también actúa simultáneamente sobre el indicador además de iluminar a todas las figuras del círculo también actúa simultáneamente sobre el indicador móvil para obtener premio indirecto cuando solo falta, para conseguirlo, la iluminación de la figura pertinente del círculo.

Ventajosamente, la máquina también comprende en su frente un mando selector con cuya actuación se puede pasar a sucesivas jugadas renunciando a la que otorga premio indirecto pero que, de obtenerlo, quizás impediría poder obtener un próximo premio más ventajoso.

Estas y otras características se desprenden mejor de la descripción detallada que sigue para facilitar la cual se acompaña a la presente descripción una lámina de dibujos en la que se ha representado un caso práctico de realización que se cita solamente a título de ejemplo no limitativo del alcance de la presente invención.

## En los dibujos:

La figura 1 es una vista esquemática en alzado frontal de la máquina recreativa en cuestión, la figura 2 muestra una vista también esquemática y en alzado lateral parcialmente sectionado de las partes superior e intermedia del frente de la máquina, y

la figura 3 ilustra una sección transversal en planta y ampliada de la zona de la pantalla secundaria de la máquina donde se encuentra el círculo de figuras.

Según tales figuras, la máquina recreativa ilustrada comprende frontalmente un bastidor rectangular (1) que constituye la inferior de las dos puertas delanteras de la máquina y que presenta en su mitad superior la pantalla principal (2) de la misma con tres ventanas (3), (4) y (5).

Debajo de dicha pantalla (2) está dispuesto un grupo de mandos formado por siete pulsadores (6), (7), (8), (9), (10), (11) y (12), y debajo de estos, y sucesivamente, se encuentran una placa (13) y una bandeja (14) para recoger las monedas de los premios.

La otra puerta está constituida por una pantalla secundaria (15), en la parte inferior izquierda de la cual están situadas las tablas (16) y (17) de los premios, y en la parte superior derecha una serie de figuras -A-, -B-, -C-, -D-, -E-, -F-, -G- y -H- dispuestas en círculo alrededor de una figura central -X-, correspondiendo todas ellas con las que aparecen en las ventanas (3), (4) y (5), detrás de las cuales están instalados unos proyectores (18) que presentan a dichas figuras, las cuales aparecen sucesivamente de acuerdo con el programa de la máquina.

El citado círculo de figuras presenta un indicador (19) que desde la figura central -X- las señala y que se desplaza rotatoriamente, estando dispuesto para ello tras la pantalla (15) y en un rehundido (20) de un tablero (21) montado tras dicha pantalla, presentando este tablero en el rehundido (20) un orificio central (22) por el que

pasa el eje (23) de un motor paso a paso (21) montado en un soporte (25) tras el tablero (21), sujetándose a dicho eje (22) el citado indicador (19).

El tablero (21) también comprende tras él el montaje de unos soportes (25) con unas bombillas (27) para, a través de sendos orificios (28), iluminar a las figuras del círculo y a una figura -Y- de la pantalla (15), igual a otra figura representada sobre el pulsador (11), a partir de la cual se explicará en dicha pantalla (15) la utilidad de dicho pulsador.

La pantalla (15) también comprende en su parte posterior, y tras la figura central -X-, unas bombillas (29) para la iluminación de dicha figura. Todas esas iluminaciones, así como las que también comprenden los pulsadores (6), (7), (8), (9), (10), (11) y (12), podrán estar apagadas, encendidas o en intermitencia según el estado del juego.

En el transcurso de dicho juego, que se pone en marcha con el pulsador (12), las ventanas (3), (4) y (5) podrán dar unas combinaciones premiadas según las tablas (16) y (17) y otras no premiadas.

Entre estas últimas podrán haber algunas en las que si a la combinación resultante de la jugada solo tiene que cambiársele una figura para conseguir premio y esta figura es la -X-, o sea la central del círculo, ésta podrá tomar el valor de una del círculo que sea pertinente y obtener premio, siempre que esté encendida su iluminación.

Las iluminaciones de las figuras del círculo se van encendiendo sucesivamente cuando aparecen en las ventanas de la pantalla principal (2), y en diferentes jugadas, una predeterminada figura.

También si el pulsador (11) resulta iluminado en una fase del juego y lo hace intermitentemente al ser presionado, todas las iluminaciones de las figuras en círculo quedarán encendidas.

Cuando se produce una jugada optativa a premio indirecto, el indicador (19) se desplaza y señala la figura del círculo cuyo valor se intercam-

biará, y si esta figura está encendida, con solo apretar el pulsador (8), (9) o (10) que se corresponda con una de las ventanas (3), (4) o (5) donde haya aparecido la figura -X-, se consigue el premio, y si no está encendida la antedicha figura del círculo pero lo está el pulsador (11), presionando éste cuando se ponga en intermitencia, se ilumina la supodicha figura y todas las demás que no estén encendidas, desplazándose al mismo tiempo el indicador (19) hasta señalarla y dar el premio.

En ambos casos, se ha de tener en cuenta que el indicador (19) apaga todas las iluminaciones encendidas que encuentra a su paso hasta alcanzar la figura interesada, pudiendo ser conveniente para el jugador dejar pasar dicho premio para optar a otros más importantes, presionando para ello el pulsador (6), con lo cual se pasa a la siguiente jugada.

Es importante recalcar que el porcentaje de devolución de premios es invariable según las opciones que sean elegidas y que el indicador (19) sincroniza su posición mediante una fotocélula (30) sujeta al soporte (25) y que se obtura con una lengüeta opaca (31) solidaria al eje de giro (23) de dicho indicador (19).

El indicador (19) también podría sustituirse por un sistema de flechas serigrafiadas en la pantalla (15) e iluminada de forma que se enciendan y apaguen alternativa y sucesivamente dando un efecto de rotación, quedando siempre una sola flecha encendida.

La invención, dentro de su esencialidad puede ser llevada a la práctica en otras formas de realización que difieran sólo en detalle de la indicada únicamente a título de ejemplo, a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, realizarse esta máquina recreativa, con los medios, componentes y accesorios más adecuados, pudiendo los elementos componentes ser sustituidos por otros técnicamente equivalentes, por quedar todo ello comprendido en el espíritu de las siguientes reivindicaciones.

## REIVINDICACIONES

1. Máquina recreativa, del tipo que comprende un frente con una pantalla principal que presenta unas ventanas donde aparecen una serie de figuras que en determinadas combinaciones, y de acuerdo con una tabla existente en otra pantalla secundaria de dicho frente, proporciona premios, caracterizada esencialmente porque la pantalla secundaria comprende también un círculo formado por una serie de figuras dispuestas alrededor de otra figura central, correspondiendo todas ellas con las que aparecen en las ventanas de la pantalla principal, en donde después de realizada una jugada con combinación no premiada directamente pero en la que se corresponde la figura de una de dichas ventanas con la del centro del círculo, puede dicha figura tomar el valor de una de las del círculo obteniendo premio indirecto, cuando ésta de dicho círculo junto con las que han aparecido en las otras ventanas de la pantalla principal formen una combinación optativa a premio según la tabla.

2. Máquina recreativa, según reivindicación 1, caracterizada porque las figuras dispuestas en círculo comprenden sendas iluminaciones que se encienden sucesivamente una a una o todas a la vez según aparezca en las ventanas de la pantalla principal, y en diferentes jugadas, una predeterminada figura o se actúe sobre un mando especial con previa iluminación aleatoria, respectivamente, debiendo estar encendida la iluminación de la figura del círculo cuyo valor deba utilizarse para conseguir el premio indirecto.

3. Máquina recreativa, según reivindicaciones

1 y 2, caracterizada porque la pantalla secundaria comprende en el círculo de figuras un indicador que las señala desde la figura central y que se desplaza rotatoriamente después de accionar un mando pertinente, hasta una de las citadas figuras cuando con ella se puede conseguir premio indirecto, apagando la iluminación de todas las figuras que encuentra a su paso.

4. Máquina recreativa, según reivindicaciones 1 y 3, caracterizada porque su frente comprende unos mandos en correspondencia con las ventanas de la pantalla principal para que, en las jugadas en que se forme una combinación una de cuyas figuras puede intercambiar su valor por el de una de las figuras del círculo para obtener premio indirecto, se accione el mando de la ventana correspondiente a dicha figura, actuando dicho mando sobre el indicador móvil del círculo de figuras posibilitando el premio.

5. Máquina recreativa, según reivindicaciones 1, 2 y 3, caracterizada porque el mando especial, con cuyo accionamiento se encienden todas las iluminaciones de las figuras del círculo, también actúa al mismo tiempo sobre el indicador móvil de dicho círculo para obtener premio indirecto cuando solo falta, para conseguirlo, el encendido de la iluminación de la figura pertinente de dicho círculo.

6. Máquina recreativa, según reivindicaciones 3, 4 y 5, caracterizada porque su frente comprende un mando selector con cuya actuación se puede pasar a sucesivas jugadas renunciando a la que otorga premio indirecto pero que, de obtenerlo, quizás impidiera poder obtener un próximo premio más ventajoso.

40

45

50

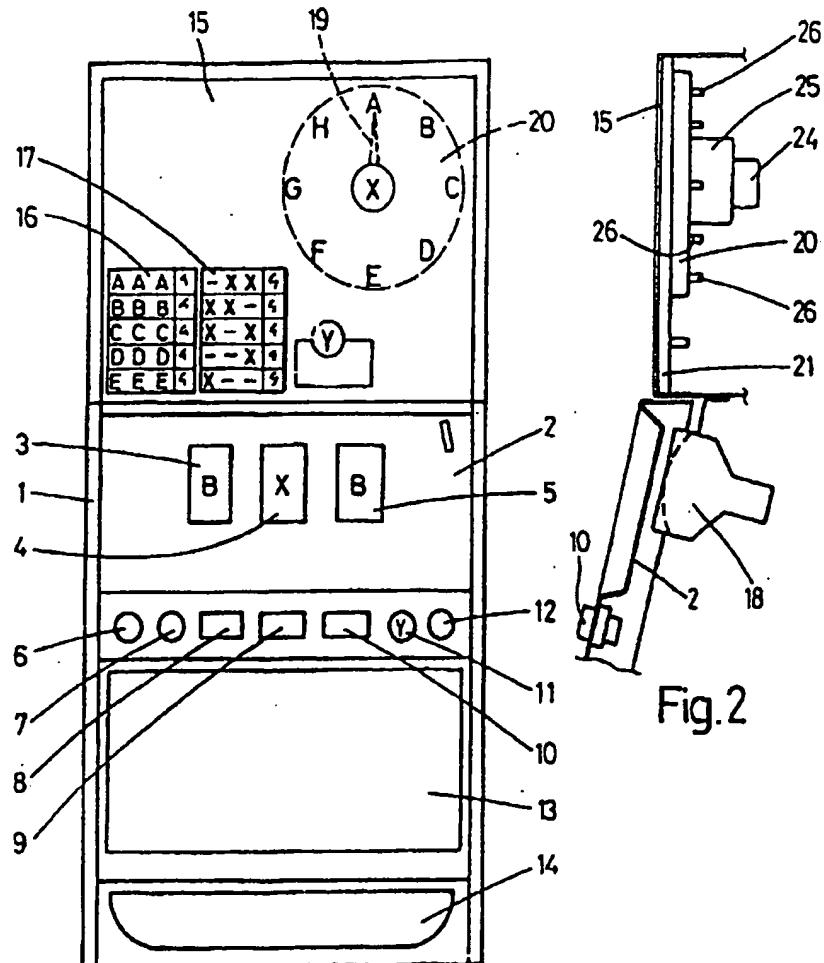
55

ANCHOR 16279

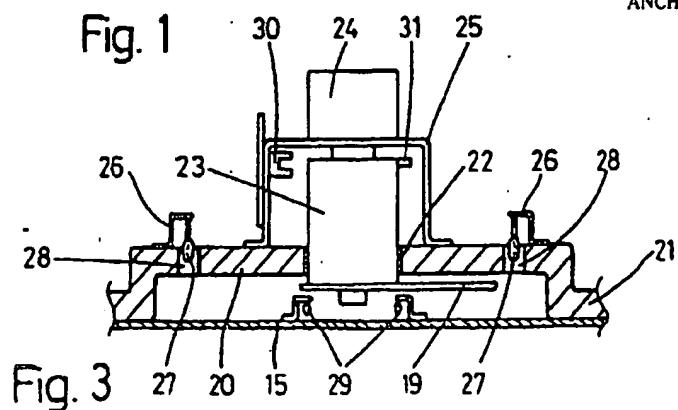
60

65

2 018 982



ANCHOR 16280



10. REGISTRY OF INDUSTRIAL  
PROPERTY  
SPAIN

11. Publication No. ES 2 018 982  
21. Application No. 8904203  
51. Int. Cl. G07F 17/34

12

PATENT FOR INVENTION

A6

22. Submission Date: 12-13-89	73: Patent holder(s): Billares Soler, S.A Consell de Cent, 170 Barcelona, SP
45. Date of Public Notice: 05-16-91	72. Inventor(s): Not given
45. Date of Publication of Patent Booklet: 05-16-91	74: Agent: Pastella Teixido, Manuel

54. Title: Recreational Machine

57. Backgrround:

Recreational machine comprised of a main screen with windows where letters appear in specific combinations that, based on a table located on another (secondary) screen, award prizes. Machine is characterized by fact that, unlike other known ones that extend more inducements by extremely complicated means, it offers them in a simple fashion, also avoiding the awarding of prizes to a later player. Toward this end, the secondary screen (15) contains letters in a circle (A, B, C, D, E, F, G, and H) around another central letter (X), all of which correspond to those that appear in the windows (3, 4 and 5) of the main screen (2) where, once a play has been made with a non-winning combination but wherein one of the letters (X) from one of the above windows corresponds to the central letter (X) of the circle, this letter can assume the value of one from the circle, with a prize awarded provided that the letter from the circle is lit up and which, together with those appearing in the other windows of the main screen (2), creates a winning combination.

Fig. 1

ANCHOR 16276

Page 1 of 1

## DESCRIPTION

This invention pertains to a recreational machine.

The machine consists of a front panel with a main screen that contains windows wherein appears a series of letters that, in given combinations based on a table located on another (secondary) screen on said panel, awards prizes.

Various manufacturers have modified or added to this type of machine in order to increase inducements given to the person playing it, mainly to give more options for prizes.

Generally speaking, said modifications or additions consist of incorporating more windows and controls that are difficult to introduce into the game, making the game more arduous for the player and without avoiding the usual winning of the various prizes by a later player, with the result that some players, unfamiliar with the game or who lack the money to continue, leave the machine prepared for a subsequent player to win a large prize quickly and without spending much money.

With the recreational machine pertaining to this invention, the above disadvantages and others that may consequently arise are eliminated, inasmuch as the additions incorporated not only increase the incentive to play without excessive complications, but also avoid leaving prizes to be won later on, with winning being totally at random.

Accordingly, this recreational machine has, on its secondary screen, a circle containing letters with one in the center that corresponds to those that appear successively in the windows of the main screen whereby, following a play made with a combination that does not directly award a prize but where the letter from one of the windows matches the one in the center of the circle, this letter can assume the value of one from the circle, with an indirect prize obtained whenever the letter in the circle joins those in the other windows of the main screen in a combination with an optional prize according to the table.

Each letter in the circle lights up, one after another or all together, whenever a predetermined letter appears in the main screen windows, and in different plays, or if a special control that has been previously lit up at random is operated, respectively, with it being necessary for the letter in the circle whose value is required for obtaining the indirect prize to be lit.

The letters in the circle also include a pointer extending toward them from the central letter and which, whenever the applicable control is operated, spins toward one of the letters that will produce an indirect prize, turning off all of the lighted letters in its path and disabling them as regards any future prizes.

The front of the machine consists of controls linked to the main screen windows that

allow for indirect prizes, upon operating the one pertaining to the window where the center letter in the circle appears that will operate the spinning pointer for the other letters in the circle.

Note that use of the special control, in addition to lighting up all the letters in the circle, at the same time acts on the spinning pointer at the same time acts on the spinning pointer [sic: phrase erroneously repeated] to obtain an indirect prize when, in order to obtain this prize, all that is needed is for the pertinent letter in the circle to be lit up.

Another advantage is that there is a selector control on the front of the machine that can be operated in order to continue playing, rejecting the play that has resulted in an indirect prize that could possibly prevent a prize of greater value from eventually being won.

These and other characteristics can be better understood by the detailed description below, with the help of the attached drawings that show a practical embodiment of the machine, one that does not limit the scope of this invention.

As regards the drawings:

Figure 1 is a schematic frontal view of the aforementioned recreational machine.

Figure 2 is a schematic, partially cut-away side view of the upper and middle parts of the front of the machine.

Figure 3 is an expanded cross section plan view of the area of the secondary screen where the circle of letters is located.

Based on these figures, the front of the recreational machine as shown consists of a rectangular framework (1) comprised of the lower of the two front openings on the machine, and with the main screen (2) on the upper half, with three windows (3), (4) and (5).

Under this screen (2) there is a set of controls consisting of seven buttons (6), (7), (8), (9), (10), (11) and (12). Beneath them is a plate (13) and then a tray (14) for collecting the coins awarded as prizes.

The other opening consists of a secondary screen (15) whose lower left-hand area contains the prize tables (16) and (17). In the upper right-hand area there is a series of letters (A, B, C, D, E, F, G and H) arranged in a circle around a central letter X, all of which correspond to those that appear in windows (3), (4) and (5), with projectors (18) to the rear of them to highlight the letters, which appear in succession based on how the machine is programmed.

The abovementioned circle of letters has a spinning pointer (19) extending toward them from the center letter X, being attached behind the screen (15) in an indented section (20) of a board (21) mounted behind this screen. The indented section (20) of this board has a central hole (22) through which the

shaft (23) of a stepping motor (24) passes, mounted on a support (25) behind the board (21), with the abovementioned pointer (19) attached to the shaft (22).

Some supports (25) are also mounted behind the board (21), with small light bulbs (27) each with a hole (28) to light up the letters in the circle and a letter Y on the screen (15), as well as another letter on button (11), by which use of the button will be explained on the screen (15).

There are also some small bulbs (29) behind the screen (15) and the central letter X for lighting up this letter. All of these lights, as well as those for buttons (6), (7), (8), (9), (10), (11) and (12) may be turned on or off, or blink, based on the status of play.

While play is in progress - initiated by pressing button (12) - windows (3), (4) and (5) may indicate winning combinations based on tables (16) and (17), and others that are not winners.

The non-winning letters may include some whereby if only one letter in a combination resulting from a play need be changed in order to win a prize, and this letter is X (the one in the center of the circle), this letter can assume the value of the applicable one in the circle, thus obtaining a prize, provided that it is lit up.

Letters in the circle are lit up in succession when they appear in the windows of the main screen (2), and a predetermined letter in different plays.

Moreover, if button (11) lights up during play and blinks when pressed, all the letters in the circle will be lit up.

Whenever a play occurs with an optional indirect prize, the pointer (19) spins and indicates the letter in the circle whose value can be exchanged; if this letter is lit up, a prize is obtained merely by pressing button (8), (9) or (10) that corresponds to one of the windows (3), (4) or (5) where the letter X has appeared. If this letter in the circle is not lit up and button (11) is, by pressing this button when it begins to blink the letter will light up along with all the others that are not lit up, at the same time as the pointer (19) spins toward it and awards the prize.

In both cases it should be noted that the pointer (19) turns off every light it crosses until reaching the letter in question. Thus the player may find it advisable to pass up the prize in this particular instance so as to choose from ones of a higher value, proceeding to the next play by pressing button (6).

It is important to point out that prize-winning percentages are invariable based on the options selected, and that the pointer (19) synchronizes its position by means of a photocell (30) attached to the support (25), which is blocked by an opaque tab (31) attached to the rotating shaft (23) on the pointer (19).

The pointer (19) can also be replaced by arrows serigraphed onto the screen (15), lit so that they will turn on and off alternatively and in sequence so as to produce a spinning effect, with only one arrow lit at a time.

There may also be other embodiments of the essential nature of the invention in practice, which differ from the one indicated by way of example only in certain details but which will also achieve the protection sought. This recreational machine can therefore be made using the most suitable means, components and fittings, replacing such components with others that are technically equivalent, with the machine as a whole being in the spirit of the following Claims.

CLAIMS

1. A recreational machine, consisting of a front with a main screen containing windows wherein appear a series of letters that, in specific combinations and based on a table located on another (secondary) screen on said front, award prizes, basically characterized by the fact that said secondary screen also contains a circle formed by a series of letters arranged around a central letter, all of said letters corresponding to those appearing in said windows of said main screen, whereby after a play occurs with a combination that does not directly award a prize though with a letter from one of said windows matching the letter in the center of said circle, said letter can assume the value of one of said letters in said circle to obtain an indirect prize, when said letter in said circle together with those appearing in the other windows of said main screen forms a combination with an option to a prize according to said table.

2. The recreational machine of claim 1, wherein the letters arranged in a circle contain lights that are lit up one by one or all at once based on the appearance of a predetermined letter in said windows of said main screen, and in different plays, or upon operating a special control previously lit up at random, respectively, with it being necessary for said letter in said circle whose value must be used to obtain said indirect prize to be lit up.

3. The recreational machine of claims 1 and 2, wherein said circle of letters on said secondary panel contains a pointer extending toward said letters from said central letter, which spins upon operating the applicable control until arriving at one of said letters by means of which an indirect prize can be obtained, turning off the light for each letter said pointer crosses in its path.

4. The recreational machine of claims 1 and 3, wherein said front contains controls linked to said windows of said main screen so that, in plays that create a combination whereby the value of one of said letters can be exchanged for that of one of said letters in said circle to obtain an indirect prize, the control for the window corresponding to said letter is operated, said control acting on said spinning pointer in said circle of letters to make said prize possible.

5. The recreational machine of claims 1, 2 and 3, wherein said front contains controls whose operation lights up all of said letters in said circle, also acts at the same time on said spinning pointer in said circle to obtain said indirect prize whenever all that is needed to obtain same is for the letter pertaining to said circle to be lit.

6. The recreational machine of claims 3, 4 and 5, wherein said front contains a selective control that can be operated in order to proceed to successive plays, waiving the one that has awarded said indirect prize so as to obtain a subsequent one of higher value.

2018 292

[figures]

ANCHOR 16280  
Page 1 of 1

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning  
Operations and is not part of the Official Record**

**BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- BLACK BORDERS**
- IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- FADED TEXT OR DRAWING**
- BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- SKEWED/SLANTED IMAGES**
- COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- GRAY SCALE DOCUMENTS**
- LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- OTHER:** \_\_\_\_\_

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.**